

CUBULUS

CDTV
MULTIMEDIA

MAGIC SERPENT



SOFTWARE 2000



Logik

Entertainment
For All Ages



INHALT

Allgemeines.....Seite 2

Wie starte ich die CD ?.....Seite 2

Die Produkt-VorschauSeite 3

Cubulus AnleitungSeite 4

Magic Serpent AnleitungSeite 8

Hilfe bei auftretenden Problemen.....Seite 13

Credits.....Seite 14

ALLGEMEINES

Wir gehen davon aus, daß Sie mit der Bedienung Ihres CDTV-Gerätes, der Fernbedienung und dem Umgang mit CD's vertraut sind. Bevor Sie diese CD nutzen, sollten Sie erst einmal diese Anleitung komplett und aufmerksam durchlesen.

WIE STARTE ICH DIE CD ?

Legen Sie die CD in die dafür vorgesehene Cartridge. Anschließend legen Sie bitte die Cartridge in Ihren CDTV-Player.

***** WARNUNG *****

CD's dürfen nur in der zugehörigen Cartridge in den CDTV-Player eingelegt werden. Wenn Sie solch eine Cartridge nicht verwenden, kann sowohl die CD als auch der CDTV-Player beschädigt werden!

Das Programm wird nun automatisch geladen. Nach kurzer Ladezeit erscheint ein Intro, das Sie durch Drücken der Taste A auf der Fernbedienung abbrechen können. Anschließend sehen Sie das Hauptmenü, wo Sie zwischen folgenden 3 Möglichkeiten wählen können:

1. MAGIC SERPENT
2. CUBULUS
3. PRODUKT VORSCHAU

Das Anwählen der Menüpunkte erfolgt mit den Pfeiltasten HOCH bzw. RUNTER auf Ihrer Fernbedienung. Nach Anwählen des Menüpunktes können Sie durch Drücken der Taste A Ihrer Fernbedienung das Programm des angewählten Menüpunktes starten.

Hinweis: Nach Verlassen eines Programms, kommen Sie immer wieder zu diesem Hauptmenü zurück.

DIE PRODUKT-VORSCHAU

Dieses Programm zeigt Ihnen in Form einer Multi-Media-Show einen Ausblick auf unseren kommenden CDTV-Titel, die in Kürze erscheinen werden. Sie können die Produkt-Vorschau jederzeit durch Drücken der Taste A auf Ihrer Fernbedienung abbrechen. Sie kommen dann automatisch zum Hauptmenü zurück.

Einleitung Cubulus

Cubulus ist ein Spiel, in dem es auf die logischen Fähigkeiten des Spielers ankommt. Sie können sich beim Spielen darauf beschränken, oder Ihre Fähigkeiten dazu noch unter Zeitdruck stellen. Es gibt verschiedene Schwierigkeitsstufen und in den Stufen können Sie die Komplexität der zu lösenden Aufgabe noch einmal durch die Anzahl der Werfungen einstellen. So entstehen immer neue Herausforderungen.

Ziel des Spiels

Wenn der Ladevorgang und der Vorspann abgeschlossen sind, erscheint das Spielfeld. Der rechte Bereich ist die Spielfläche. Je nach Level erscheinen hier quadratische Felder. Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, werden diese Felder entsprechend der Werfungen, die unten links zu sehen ist, angeordnet. Ihr Ziel ist es, die Felder wieder so zu ordnen, daß sie gleichmäßige Farbflächen bilden, entsprechend der Übersicht unten links.

Die Steuerung

Die folgende Beschreibung der Steuerung hört sich komplizierter an als sie ist. Am besten vollziehen Sie die Schritte der Steuerungsbeschreibung gleich an Ihrem Gerät praktisch nach (Learning by doing).

Dazu können Sie, nachdem Sie das Spiel über GO gestartet haben, die Zeilen oder Spalten über die Pfeile am Rand folgendermaßen verschieben:

Mit der Taste A Ihrer Fernbedienung schalten Sie zwischen SENKRECHT und WAAGERECHT hin und her. Zur weiteren Steuerung benutzen Sie die Pfeiltasten und die B-Taste Ihrer Fernbedienung.

Folgende Möglichkeiten gibt es:

1.) SENKRECHT:

PFEILTASTEN

LINKS/RECHTS: Auswahl der Reihe die verschoben werden soll

HOCH/RUNTER: Verschieben der ausgewählten Reihe nach oben bzw. unten

2.) WAAGERECHT:

PFEILTASTEN

LINKS/RECHTS: Verschieben der ausgewählten Reihe nach links/rechts

HOCH/RUNTER: Auswahl der Reihe die verschoben werden soll

Wenn Sie beim Verschieben der Reihe gleichzeitig die Taste B Ihrer Fernbedienung drücken, dann können Sie auch einen gesamten Viererblock verschieben. Das erleichtert die Arbeit erheblich, wenn Sie die einzelnen Würfel Flächen fertig haben, und nur noch die Flächen in die richtige Reihenfolge bringen müssen.

5. Die Bedienung der Gadgets

Im linken Bereich des Spielfeldes finden sich eine Reihe von Gadgets, mit denen Sie die Parameter des Spieles einstellen. Die Gadgets aktivieren Sie, indem sie Sie mit den Pfeiltasten der Fernbedienung anwählen und mit der Taste A der Fernbedienung auswählen.

Die Level

In der oberen Leiste sind vier Gadgets, die die einzelnen Level repräsentieren. Das Gadget ganz links - mit dem grinsenden Gesicht - steht für den einfachsten Level. Hier gilt es, zwei mal zwei Felder zu je vier mal vier Steinen zu ordnen. Das Gadget rechts daneben ist der nächst höhere Level, hier sind es dann schon drei mal drei Felder. Dies ist die Normalstellung. Der nächste Level ist vier mal vier Felder groß und für diejenigen, die das lässig abtun, gibt es noch den Wahnsinns-Level mit fünf mal fünf Feldern. Damit dürfte für stundenlanges Knobeln gesorgt sein. Sie können zwischen den Levels nur umschalten, wenn kein Spiel läuft. Beim Umschalten zwischen den verschiedenen Levels wird die Zeitmessung wieder eingeschaltet, falls sie abgeschaltet war, und der Ein-Spieler-Modus wird aktiviert.

Die Zeit

Oben links am Bildschirm die verbrauchte Zeit angezeigt.

Möchten Sie dagegen das Rätsel ohne Zeitdruck lösen, können Sie die Uhr durch einen Klick auf das Gadget unter den Levels abstellen. Wenn die Uhr abgestellt ist, erscheint dort ein grünes Kreuz. Die verbrauchte Zeit wird im Feld rechts daneben angezeigt.

Das Spiel beenden

Die können Sie über das Gadget "Bye".

Das Spiel starten

Um das eigentliche Spiel zu starten, wählen Sie das GO-Gadget an. Die Zeit beginnt nun zu laufen. Im Hauptbereich sehen Sie nun die verwürfelten Felder. Sie müssen so geordnet werden, daß die Flächen wie im linken unteren Bereich angeordnet sind. Um das Spiel vorzeitig zu abbrechen, drücken Sie bitte die Taste ESC auf Ihrer Fernbedienung.

Anzahl der Verschiebungen

Ganz links unten befindet sich - wie bereits erwähnt - das Referenzfeld für die Verschiebungen. Hier können Sie auch die Anzahl der Verschiebungen einstellen. Die Anzahl wird in einem Feld rechts daneben angezeigt. Über die Pfeilgadgets können Sie die Anzahl der Verschiebungen einstellen. Wenn Sie ein Pfeilgadget angewählt haben können Sie mit Taste A langsam bzw. mit der Taste B schnell die Anzahl der Verschiebungen verändern. Je mehr Verschiebungen Sie eingeben, desto schwieriger wird die Aufgabe.

Während des Spiels werden die Anzahl der Züge gezählt, die Sie bisher gemacht haben. So können Sie sich selbst etwas kontrollieren oder versuchen, ein Spiel mit weniger Zügen zu beenden als beim letzten Mal.

Wir wünschen Ihnen nun viel Freude und lange Stunden ungestörten Knobels mit Cubulus.

Einleitung Magic Serpent

Magic Serpent ist ein Spiel, das von seinem Spieler höchste Geschicklichkeit und Konzentration verlangt. Durch butterweiches Scrolling und anspruchsvolle Soundeffekte wird diese schon länger existierende Spielidee zu einem Erlebnis, das seinen Spieler gefangen hält. Mit den vielen Extras wie der Wecker und die Axt werden auch Sie bald wie ein Köhler umgehen. Ihre Perfektion können Sie dann an den unzähligen Schwierigkeitsstufen ausprobieren und immer wieder neue Varianten entdecken.

Die Aufgabe des Spielers

Sie müssen die Schlange so lenken, daß sie alle in dem Level befindlichen Früchte fressen kann. Pro Level haben Sie grundsätzlich 60 Sekunden Zeit. Lassen Sie Lenni zusätzlich einen der Wecker fressen (schwer verdaulich), die in manchen Levels auftauchen können, so erhöhen Sie die Spielzeit pro Wecker um jeweils 30 Sekunden. Lenni muß alle Früchte fressen, wenn Sie den Level bestehen will. Alles andere wirkt sich nur auf das Punktekonto aus oder verschafft Ihnen einige nützliche Vorteile.

Sehen wir uns die Dinge einmal näher an, die die Schlange fressen kann:

Früchte:

- erhöhen den Punktestand
- verlängern die Schlange pro Frucht um ein Körperteil (max: 100)

Schatztruhen:

- erhöhen den Punktestand

Wecker:

- erhöhen den Punktestand
- erhöhen die Spielzeit um jeweils 30 Sekunden

Hasen:

- erhöhen den Punktestand
- erhöhen den Punktemultiplikator
- erhöhen die Laufgeschwindigkeit der Schlange
- höchstens sieben Hasen können die Schlange schneller machen, danach wirkt sich das Gewicht der gefressenen Hasen auf die Geschwindigkeit aus.

Schnecken:

- erhöhen den Punktestand
- verringern den Punktemultiplikator
- verringern die Laufgeschwindigkeit der Schlange
- die Schlange kann trotzdem nicht langsamer werden als bei Spielstart

Axt:

- verkürzt die Schlange auf ihre Startlänge
- zählt die Körperteile wie am Ende des Levels und wertet sie als Punkte
- die Spielzeit wird für das Verkürzen und Zählen angehalten
- hatte die Schlange ohnehin Startlänge, so geschieht nichts

Teleport:

- transportiert die gesamte Schlange an den Startpunkt
- die Spielzeit wird hierfür angehalten

WICHTIG: Die Höhe der zu addierenden Punktezahl ist abhängig vom Punktemultiplikator, dessen Größe proportional zu der Geschwindigkeit ist. Die Punkte der verschiedenen Gegenstände in Abhängigkeit der Geschwindigkeit ist in der folgenden Tabelle aufgeschlüsselt.

Tabelle: Punkte über Geschwindigkeit

Anzahl Hasen	0	1	2	3	4	5	6
Früchte	10	15	20	25	30	35	40
Truhe	200	300	400	500	600	700	800
Hase	150	200	250	300	350	400	450
Schnecke	100	150	200	250	300	350	400
Wecker	100	150	200	250	300	350	400
Axt*	9	18	27	36	54	54	63
Abzählen*	9	18	27	36	54	54	63
Teleport	-	-	-	-	-	-	-

* Die in der Tabelle aufgeführten Punkte werden für jedes abgezählte Schlangenteil addiert. Für die Axt selbst gibt es keine Punkte.

Die Lenkung

Sie dürfen nicht glauben, daß Schlangen wie diese dumm sind. Sie besitzen eine wenn auch geringe so doch zum Bewegen ausreichende Intelligenz. Den Weg, den Sie der Schlange befehlen, wird auch von ihr beobachtet. Sollten Sie keine weiteren Befehle erteilen, so läuft sie trotzdem weiter, und zwar immer nach ein und demselben Schema:

- auf freien Flächen behält sie die eingeschlagene Richtung bei
- Trifft sie auf ein Hindernis, so schaut sie in alle Richtungen, die sich ihr zum Weitergehen bieten
- findet sie nur eine Richtung zum Weitergehen, so läuft sie selbständig und ohne weitere Aufforderung in diese Richtung.
- findet sie zwei Richtungen, so bleibt sie stehen und läßt einen Pfeifton ertönen, der den Spieler zum Lenken auffordert.

Lenkt der Spieler in eine nicht einzuschlagende Richtung, so läuft die Schlange in ihrer alten Richtung weiter. Hält der Spieler diese Richtung trotzdem, so läuft die Schlange in die befohlene Richtung, sobald sich eine Möglichkeit ergibt. Hierdurch wird es leicht, kleinere Öffnungen auch bei höheren Geschwindigkeiten zu treffen. Bekommt die Schlange lange nichts zu fressen, so wird sie ungeduldig und schwach und kann daher nur langsam beschleunigen.

Das Ende des Spiels

Die Schlange muß sterben, wenn Sie als Spieler sie in eine ausweglose Situation gebracht haben. Zum Beispiel wenn sie über sich selbst hinweglaufen müßte. Zum Glück hat die Schlange noch vier Geschwister (Leben). So haben Sie insgesamt fünf Mal die Gelegenheit, Ihr Können auszuprobieren. Erst wenn Sie die gesamte Familie ausgerottet haben, bleibt Ihnen nur das Ende.

Der Radar

Zur besseren Übersicht wird am oberen Bildschirmrand ein Radar eingeblendet, auf dem der gesamte Level, alle verbleibenden Früchte, die Schlange und alle anderen Gegenstände dargestellt werden.

grün: zeigt die Schlange

rot blinkend: sind die Früchte

rosa: sind alle übrigen Objekte

Der Radar wechselt seine horizontale Position, wenn die Schlange in die horizontale Nähe des Radars kommt, um das Spielfeld nicht zu verdecken.

Abbruch des laufenden Spiels

Durch ESC kann das laufende Spiel unterbrochen werden. Auf dem Bildschirm wird die Anfangsgraphik sichtbar und Sie können von neuem beginnen.

HILFE BEI AUFTRETENDEN PROBLEMEN

Wenn Sie einmal Probleme mit der Bedienung oder der CD haben sollten, dann können Sie sich jederzeit gerne schriftlich an folgende Adresse wenden:

SOFTWARE 2000
Abteilung "CDTV"
Lübecker Straße 10
2320 Plön / Holstein

Kritik und Lob in Form von Briefen können Sie ebenfalls an die o. a. Adresse schicken. Sie helfen uns dadurch, unsere Produkt noch besser zu machen.

COPYRIGHT 1991 SOFTWARE 2000

Die Rechte für Programm, Anleitung und Verpackung liegen bei Software 2000. Änderungen behalten wir uns vor.

C R E D I T S

CUBULUS

Idee & Konzept
Richter & Kruza

CDTV-Version
Mathias Reichert

Grafik
Tobias Richter

Musik
Björn Lynne

Handbuch
Marc Wardenga

MAGIC SERPENT

Design & Graphic
Thomas Beckmann

Programm
Johannes Gremme

CDTV-Version
Mathias Reichert

Handbuch
Marc Wardenga

CUBULUS MAGIC SERPENT

Kann der Zauberwürfel Sie nicht mehr verzaubern, weil Sie den Lösungsweg im Halbschlaf kennen? Oder weil Sie eh nicht hinter das Geheimnis dieses verfluchten Kastens kommen? Ihnen kann geholfen werden. CUBULUS hat den Würfel neu erfunden und die Idee der vertrackten Quadrate in die Horizontale und die Vertikale gebracht. In bestechender Grafik, mit sattem Sound und butterweichem Scrolling - auch Ihr Spielbetrieb bekommt so ganz neue Perspektiven. CUBULUS ist das Spiel mit der eingebauten Frustrationsbremse: Verschiedene Schwierigkeitsgrade garantieren sowohl dem Würfelprofi als auch dem Zauberlehrling knallharte Spannung.



Schon mal 'ne Schlange durch ein Labyrinth gesteuert? Ganz einfach, nicht wahr. Es sei denn, das zauberhafte Kriechtier frisst sich unterwegs länger und länger. Oder es macht Bekanntschaft mit Hasen, Schnecken und anderen Störfaktoren, die die Odyssee des Reptils

überraschend beschleunigen, verlangsamen oder auch abrupt beenden können. Humorvoll und reaktionsschnell wie sie sind, werden Sie sich und die Schlange aus diesen müßlichen Situationen sicherlich erfolgreich

herauswinden. Ein Logik-Game voller Überraschungen - von führenden Schlangenschwörern empfohlen.

Diese CD enthält außerdem eine Vorschau auf unsere kommenden CDTV-Titel.

